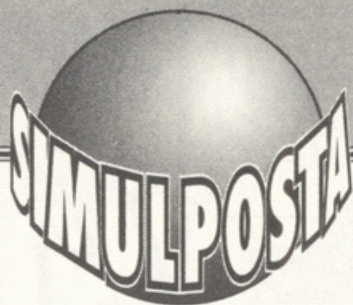
MARVEL Comics
SUPER-EROI INTERATTIVI
SPIDER-MAN
L'UOMO RAGNO
MENSILE
FEBBRAIO 1994
N. 2 - L. 9.900
SIMULMONDO
Adventures
E ora... Carnage!

MARVEL COMICS
SUPER-EROI INTERATTIVI
SPIDER-MAN
L'UOMO RAGNO
MENSILE
FEBBRAIO 1994
N. 2 - L. 9.900
SIMULMONDO
Adventures
E ora... Carnage!

L'UOMO RAGNO SIMULPOSTA

Benvenuti al secondo numero de "I supereroi interattivi", con un'altra avventura dedicata al vostro arrampicamuri preferito. Dobbiamo innanzitutto ringraziarvi per la superlativa accoglienza che avete dato alla prima uscita interattiva di questo splendido supereroe. Infatti il primo numero è andato a ruba e stanno già arrivando le prime cartoline con i vostri suggerimenti e le critiche (sempre costruttive) che ci aiuteranno a migliorare ancora.
Dopo aver affrontato, la scorsa volta, il perfido Hobgoblin, Spidey questa volta dovrà vedersela con un supercriminale ancora più pericoloso e malvagio **CARNAGE.** Questo "Villain" Marvel, debutta nel panorama editoriale italiano, poichè nei fumetti dedicati all'Uomo Ragno attualmente tradotti in Italia, si devono ancora narrare le sue origini. In America invece, Carnage sta letteralmente spopolando, ed è divenuto in poco tempo uno dei personaggi preferiti dai lettori di comics. Comunque, per saperne di più, vi consiglio di leggervi la scheda di Carnage contenuta all'interno dell'avventura.
Prima che inizi la vostra interazione vogliamo ricordarvi le uscite dell'edicola "Simulmondo":
Esce in edicola il numero 16 dell'indagatore interattivo Dylan Dog "Fantasmi", la grande avventura interattiva della serie "Bonelli-Simulmondo" a sole 9.900 per PC o per Amiga; sempre a 9.900 trovate anche il n° 11 del mito interattivo Tex con "Duello all'alba", e il n° 10 dell'agente della realtà virtuale Simulman in "Pentagram";
Per chi fosse un po' in ritardo nella collezione delle Adventures, vi ricordiamo che sono uscite anche le ristampe dei numeri 4 e 5 di Dylan Dog, Simulman, Tex e Diabolik.

Alla prossima

L'UOMO RAGNO
I SUPER-EROI INTERATTIVI
Pubbl. mensile n° 2
Francesco Carlà
presenta
E ORA... CARNAGE!

MARVEL COMICS

è un prodotto interattivo di
SIMULMONDO s.r.l.
V.le B. Pichat, 28/A (BO)

Riccardo Cangini (Coord.)
Fabio Belletti
Natale Fietta
Terenzio Avantaggiato
Andrea Luiselli
Fabio Benfenati
Umberto Neri
Gian Luca Palazzi
Gian Luca Gaiba
Andrea Bradamanti
Andrea Bonini

Reg. Trib. Bologna n. 6106 del 1/06/1992
Sped. in abb. postale Gruppo III/70
Dir. Responsabile Francesco Carlà
Stampa Graficolor - Marzabotto (BO)
Distr. Messaggerie Periodici (MI)

Consulente Marvel
Marco M. Lupoi

ASSOCIATO USPI UNIONE STAMPA PERIODICA ITALIANA

INFOTECNICHE

LINEA CALDA

CONSIGLI E AIUTI SULL'AVVENTURA:
Potete chiamare allo **051/252954**, **dalle 16 alle 18, dal lunedì al venerdì** per qualsiasi aiuto tecnico sul gioco che avete acquistato. Vi risponderà un tester che metterà a vostra disposizione la sua esperienza di gioco. Il tecnico controllerà che sia arrivata la vostra registrazione gratuita; se si, potrete chiedere qualunque consiglio e aiuto sul gioco

PROBLEMI TECNICI E DISCHI DIFETTOSI:
Chiamate agli orari della linea calda specificando subito che chiamate per problemi tecnici e NON per consigli sul gioco (questi ultimi li potrete chiedere solo dopo due settimane dalla spedizione della cartolina). Se il tecnico non riesce a risolvere il vostro problema per telefono, vi chiederà di inviare il disco per posta (insieme a 2.000 Lire in francobolli per contributo spese). Inviate solo il disco difettoso senza il resto della confezione, specificando chiaramente il difetto e il vostro indirizzo completo. Allegate, se ancora non lo avete fatto, la cartolina di garanzia per la registrazione gratuita. I dischi pervenuti senza rispettare le procedure descritte, non verranno presi in considerazione.

IMPORTANTE PER CHI POSSIEDE UN COMPUTER PC
I nostri dischetti sono rigorosamente controllati riguardo la presenza di VIRUS. Per evitare il contagio del dischetto da un computer infetto, proteggete il disco prima di inserirlo nel drive del computer. Per proteggere il disco bisogna aprire la finestrella in alto a destra: bisogna cioè poterci vedere attraverso.

VERSIONE PC

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

La versione PC é giocabile solamente su Hard Disk e necessita di circa 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.3 e DR-DOS 6.0 in poi, e necessita di macchine con almeno 640k di memoria base.
L'avventura é dotata di un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk.

SEGUITE PUNTO PER PUNTO LE SEGUENTI ISTRUZIONI:

1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto (8); se non l'avete già installata leggete attentamente dal punto (2) in poi.

2) Inserire il dischetto e digitate **A:** (oppure **B:** se il drive da $3^{1/2}$ é riconosciuto come B:), e premete [ENTER] (oppure INVIO).
3) Scrivete **INSTALL** e premete [ENTER] (oppure INVIO).
4) Se compaiono delle bandierine colorate, selezionatene una per scegliere la lingua

dell'avventura, altrimenti proseguite.
5) Scegliete l'opzione **INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO**.
6) Seguite passo per passo le operazioni che vi vengono suggerite dal video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente, il programma vi avviserà a proposito.
7) Una volta completata la fase di installazione, saltate al punto (9).
8) Scrivete **C:** [ENTER] **CD ** [ENTER] **ACTION** [ENTER].
9) Scegliete l'opzione **GIOCA** per iniziare l'avventura corrente tra tutte quelle installate, oppure **DISINSTALLA** per eliminarla dall'Hard Disk. Se desiderate interagire con un'avventura precedentemente installata, scegliete prima l'opzione **CAMBIO GIOCO CORRENTE**, selezionate l'avventura desiderata (che diverrà quella corrente) e poi scegliete l'opzione **GIOCA**. Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente, il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco, modificando temporaneamente la configurazione del PC.

ATTENZIONE: SIA DURANTE L'INSTALLAZIONE CHE DURANTE LA PARTENZA DEL GIOCO, DOVETE ESSERE NEL DOS E NON IN PROGRAMMI DI SHELL.

IL PROGRAMMA PUO' DARE DEI PROBLEMI SE VIENE FATTO GIRARE CONTEMPORANEAMENTE A UN GESTORE DI MEMORIA ESPANSA (COME L'EMM386 O IL QEMM).

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

Dopo aver selezionato l'opzione **GIOCA** compare un menù MANAGER, dal quale è possibile iniziare l'avventura dal principio oppure caricarne una precedentemente salvata. È inoltre presente un'opzione **CONFIGURA** che consente di abilitare o escludere le musiche, gli effetti sonori e i dispositivi di puntamento (mouse e joystick). Se ci dovessero essere dei problemi durante l'avventura, si consiglia di disabilitare le musiche. Premendo il tasto **ESC** in una qualunque fase dell'avventura, è possibile richiamare il menù MANAGER per salvare o ricominciare l'avventura dal principio ed eventualmente modificarne la configurazione; scegliendo l'opzione **RITORNO AL GIOCO** si potrà poi tornare nell'avventura. Nella fase arcade è possibile spostare il protagonista anche tramite il mouse (se è abilitato), semplicemente muovendo il puntatore nel punto desiderato e premendo il tasto sinistro, mentre con il tasto destro il protagonista può cambiare stanza quando il puntatore è su un passaggio (uscite, porte, passaggi laterali) o interagire quando il puntatore è su un interuttore (switch).

LEGGETE ATTENTAMENTE IL VIDEOMANUALE, CONTIENE INFORMAZIONI PIÙ DETTAGLIATE SUL FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA.
ALLA FINE DELLE ISTRUZIONI SONO INDICATI I TASTI PARTICOLARI.

VERSIONE AMIGA

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

Il programma gira solo su macchine con almeno 1Mb di memoria. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchine con solo 512k di memoria CHIP.

ATTENZIONE: SE SI VERIFICANO PROBLEMI DURANTE IL CARICAMENTO, STACCARE GLI EVENTUALI DRIVES ESTERNI.

Per partire, inserire il dischetto e accendere il computer: il programma si avvia automaticamente. É possibile anche installare il programma su Hard Disk. Per installarlo, accendere il computer e non inserire il dischetto fino a quando non compare il Work-Bench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto: dovrete spostare quest'ultima nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima.

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

All'inizio vi viene offerta la possibilità di partire subito con l'avventura o leggere il VIDEOMANUALE. Per effettuare la scelta, spostate, tramite mouse o joystick, il puntatore su una delle due scelte e premete il tasto di fuoco per il joystick o il tasto sinistro nel caso del mouse. Per sfogliare il VIDEOMANUALE si agisce su PAG. PRECEDENTE e PAG. SUCCESSIVA. Per far partire il gioco, premere su INIZIO GIOCO.

RIASSUNTO DEI TASTI PARTICOLARI DURANTE IL GIOCO ARCADE PC & AMIGA

SPAZIO	permette di selezionare l'eventuale arma a disposizione
P	mette il gioco in pausa
ENTER	mostra un testo di aiuto relativo alla situazione
U	mostra tutte le uscite e interazioni della stanza
I	richiama lo status e l'inventario del protagonista

<u>tasto abilitato solo per PC</u>

H	mostra un riassunto dei comandi (Help)

<u>tasti funzione abilitati solo per AMIGA</u>

L	Carica una situazione di gioco salvata precedentemente
S	Salva una situazione di gioco

GIOCANDO SU DISCHETTO NELLA VERSIONE AMIGA, CON LA FINESTRELLA DI PROTEZIONE APERTA, IL SALVATAGGIO PUO DARE DEI PROBLEMI.

LA SOLUZIONE DEL NUMERO PRECEDENTE

UOMO RAGNO 1

LE DIAPOSITIVE SI RIFERISCONO ALLA VERSIONE PC.

1 PC - AM) Cliccare sul telefono per iniziare la conversazione con Liz Allen. Convincere Liz a trasferirsi nell'appartamento di Peter.

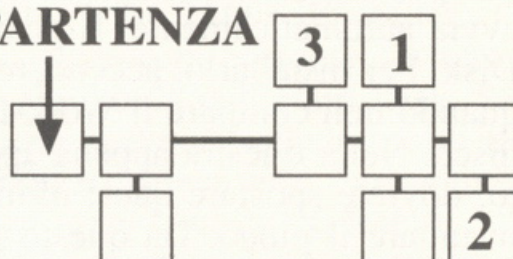
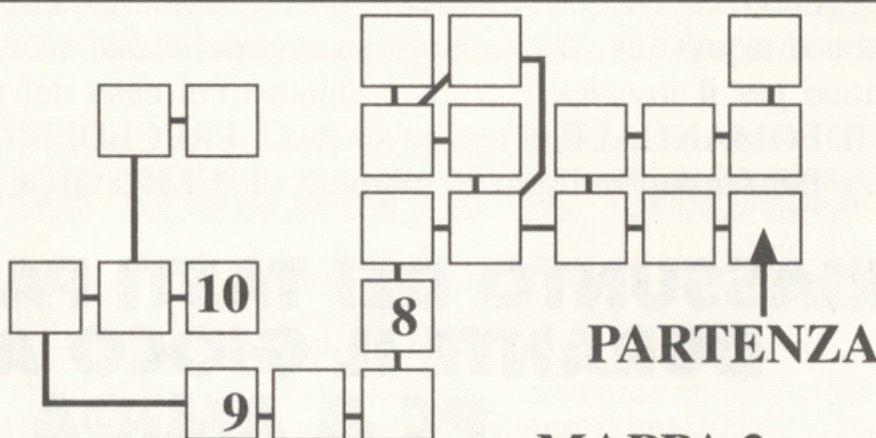
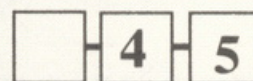
2 PC - AM) In casa di Liz (mappa 1), andare alla stanza 1 e prendere la bomboletta spray (immagine 1).

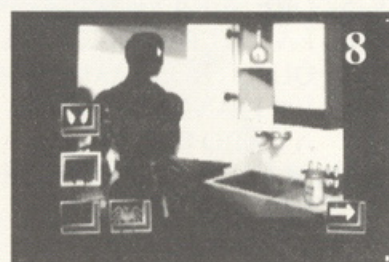
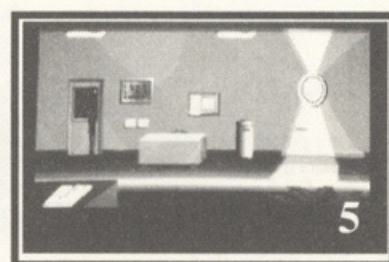
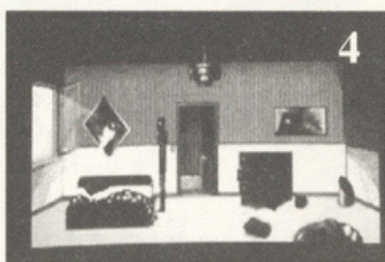
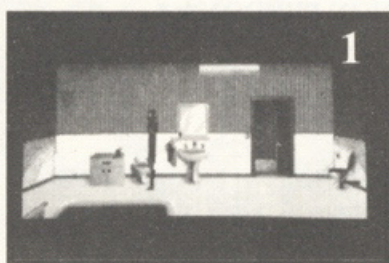
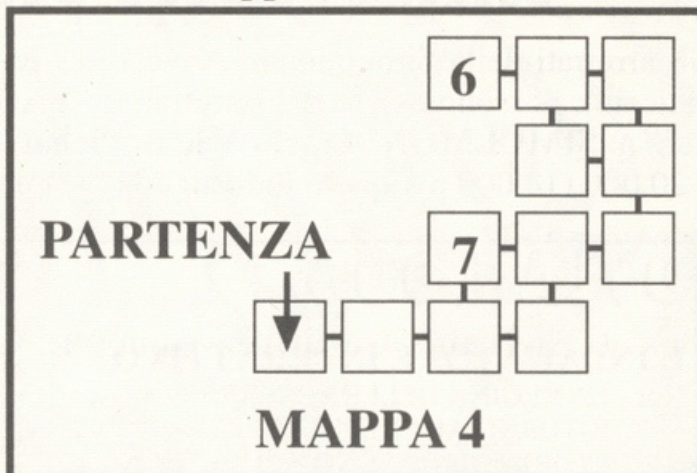
3 PC - AM) Andare alla stanza 2 (immagine 2) cliccare sul tendone, prendere una bomba zucca e gli appunti (immagine 3).

4 PC - AM) Tornare all'ingresso e poi andare in camera da letto (stanza 3 immagine 4); dirigersi verso la finestra.

5 PC - AM) Andare all'Universitá (mappa 3); entrare nel primo laboratorio (stanza 4 immagine 5) e prendere il vasetto sullo scaffale (bicarbonato di sodio) e la scatola sul tavolo (lievito di birra)immagine 6. Andare nel secondo laboratorio (stanza 5 immagine 7), aprire l'armadietto e prendere il barattolo di solfato di potassio (immagine 8); azionare quindi il lavandino. Non prendere il salnitro. Sempre nel secondo laboratorio, cliccare sul tavolo a fianco del lavandino.

6 PC) Andare nelle fogne di New York (mappa 4), ed arrivare alla stanza 6. Avvicinarsi ad Hobgoblin (immagine 9). Prendere quindi la chia-

ve nella stanza 7.

6 AM) Andare nelle fogne di New York (mappa 4). Prendere la chiave nella stanza 7.

7 PC - AM) Andare alle Industrie Osborne (mappa 2). Andare alla stanza 8 (immagine 10), tirare la bomba zucca verso i poster sul muro. Entrare nel passaggio. Entrare nella porta alla stanza 9 Arrivare alla stanza 10, avvicinandosi a Hobgoblin (immagine 11). Cliccare su Hobgoblin.

ARRETRATI SIMULMONDO

Gli arretrati della Simulmondo Adventures & Classic (Originali e non ristampe se non indicato), possono essere richiesti tramite VAGLIA POSTALE ordinario (e non telegrafico) a: **SIMULMONDO srl - V.le B. Pichat 28/a - 40127 Bologna,** al costo di £ 20.000 (14.000 per quelli indicati con "*") per le Adventures e £ 42.000 per le Classic

DYLAN DOG

L'INDAGATORE INTERATTIVO

N 1 - LA REGINA DELLE TENEBRE
N 2 - RITORNO AL CREPUSCOLO
N 3 - STORIA DI NESSUNO
N 4 - OMBRE
N 5 - LA MUMMIA
N 6 - MAELSTROM
N 7 - GENTE CHE SCOMPARE
N 8 - LA CLESSIDRA DI PIETRA
N 9 - IL MALE
N 10- I VAMPIRI
N 11- IL MARCHIO ROSSO
N 12- IL LUNGO ADDIO
N 13- I KILLER VENUTI DAL BUIO
N 14- IL BOSCO DEGLI ASSASSINI *
N 15- INFERNI *

DIABOLIK

IL GIALLO INTERATTIVO

N 1 - INAFFERRABILE CRIMINALE
N 2 - LA GEMMA DI SALOMONE
N 3 - LA FUGA
N 4 - TRAPPOLA D'ACCIAIO
N 5 - ORE PERICOLOSE
N 6 - LA NOTTE DELLA PAURA
N 7 - QUATTRO DIAMANTI UNICI
N 8 - UN PIANO PERFETTO
N 9 - A CARO PREZZO
N 10- ALL'ULTIMO SANGUE
N 11- INGANNO FATALE
N 12- TERRORE A TEATRO

TEX IL MITO INTERATTIVO

N 1 - MEFISTO
N 2 - IL DRAGO ROSSO
N 3 - SPETTRI
N 4 - SAN FRANCISCO
N 5 - DIABOLICO INTRIGO
N 6 - LOTTA SUL MARE
N 7 - EL MORISCO
N 8 - DRAMMA AL CIRCO
N 9 - IL FIORE DELLA MORTE *
N 10- KENTO NON PERDONA *

SIMULMAN

IL SIMUL-EROE

N 1 - SIMULMAN
N 2 - NELLA MORSA DI SS-DOS
N 3 - NEL REGNO DI DOORS
N 4 - IL MONDO SIMULATO
N 5 - I RAPITORI DI SOGNI
N 6 - LUNA PARK
N 7 - IL GRANDE FREDDO
N 8 - IL GIARDINO VIRTUALE *
N 9 - IL GIOCATTOLAIO *

CLASSIC

I GRANDI SUCCESSI

N 1 - DYLAN DOG-GLI UCCISORI
N 2 - 1000 MIGLIA
N 3 - CAMPIONI
N 4 - 3D WORLD TENNIS
N 5 - 3D WORLD BOXING
N 6 - CORSO DI SCACCHI
N 7 - PESCA IN ALTO MARE

Per ogni ordine di numeri arretrati con spesa uguale o superiore alle 70.000 Lire, è possibile richiedere SENZA ALCUNA SPESA AGGIUNTIVA l'invio tramite corriere espresso del pacco, con consegna nelle 24 ore. In questo caso indicare chiaramente, nell'apposito spazio del vaglia postale, "SPEDIZIONE VIA CORRIERE". In mancanza di indicazioni in tale senso, la spedizione avverrà come al solito tramite pacchetto postale.

RICORDATE SEMPRE DI INDICARE ANCHE IL VOSTRO NOME E COGNOME, IL VOSTRO INDIRIZZO COMPLETO, NONCHE' GLI ARRETRATI DESIDERATI.

L'EDICOLA SIMULMONDO

SIMULMONDO Duo!
Dylan Dog & Tex PC a 16.900 Lire.
SIMULMONDO Duo!
Dylan Dog & Tex AMIGA a 16.900 Lire.
SIMULMONDO Duo!
Diabolik & Simulman PC a 16.900 Lire.
SIMULMONDO Duo!
Diabolik & Simulman AMIGA a 16.900 Lire.
TEX
Il mito interattivo PC a 9.900 Lire.
TEX
Il mito interattivo AMIGA a 9.900 Lire.
DYLAN DOG
l'indagatore interattivo PC a 9.900 Lire.
DYLAN DOG
l'indagatore interattivo AMIGA a 9.900 Lire.
SIMULMAN
l'agente della realtà virtuale PC a 9.900 Lire.
SIMULMAN
l'agente della realtà virtuale AMIGA a 9.900 Lire.
L'UOMO RAGNO
I super-eroi interattivi PC a 9.900 Lire.
L'UOMO RAGNO
I super-eroi interattivi AMIGA a 9.900 Lire.
SIMULMONDO CLASSIC "i grandi successi" a 39.900 Lire.
Le **RISTAMPE** delle Simulmondo Adventures PC a 9.900 Lire.
Le **RISTAMPE** delle Simulmondo Adventures AMIGA a 9.900 Lire.
La **RISTAMPA** della Classic